

*Гурська Діана Русланівна,
студентка І курсу магістратури
Житомирський державний університет ім. Івана
Франка, Житомир*

РОБОТА З ІНТЕРАКТИВНИМИ ЗАВДАННЯМИ КАНООТ!

Сучасні темпи розвитку інформаційних технологій та відповідно технологій, призначених для освітніх потреб, вражають. Вони охоплюють все більше функцій для якісної та цікавої роботи з дітьми в школах, із студентами у закладах вищої освіти різних рівнів акредитації, та з обома категоріями в позаурочний час. Одним із таких цікавих засобів для створення вікторин є Kahoot! М.І. Жалдак звертає увагу на те, що в навчальному процесі необхідно впроваджувати новітні технології, які б спрощували вирішення певних поставлених цілей на занятті [2].

У даній роботі розглянуто можливості використання даного сервісу при взаємодії суб'єктів педагогічної діяльності. Актуальність теми обумовлена потребами педагогів у використанні засобів для зацікавлення своїх підопічних, метою використання яких є також засвоєння ними ряду отриманих знань, їх перевірка та контроль.

Одним із досить цікавих та простих у застосуванні є Kahoot! Це додаток для освітніх проєктів. З його допомогою можна створити тест, опитування, навчальну гру або влаштувати марафон знань. Додаток працює як на комп'ютерах, так і на смартфонах. З новим поколінням робота у даному сервісі не має суттєвих труднощів, адже майже кожен має смартфон, саме він може виступати основним інструментом для участі у вікторині [1].

Можливості даного сервісу передбачають створення ряду завдань, на які користувачам необхідно буде надавати відповіді. Більшість питань мають низку стандартних елементів: час, який відводиться на питання; варіанти відповідей або ж місце для введення відповіді; блок для додавання зображень; найбільша кількість балів, що буде поступово зменшуватись із плином часу, що відведений на відповідь. На основі загальної кількості балів в кінці вікторини отримаємо трійку лідерів, у яких на девайсі з'явиться відповідне зайняте місце. Дані завдання можуть бути різного типу (рис.1).

Перша частина завдань є основною і має такі типи завдань:

– Quiz – створюється питання з 4 варіантами відповідей, де правильними можуть бути як декілька, так і одна.

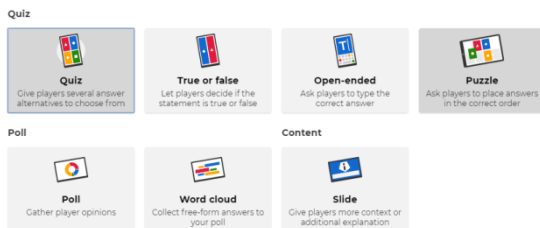


Рис. 1 Основні типи завдань вікторини

– True or False – задається певне твердження, у якого може бути лише 2 варіанти відповіді: правда чи неправда, і відповідно лише одна з них є правильною.

– Open-ended – тип завдання, що має на меті отримання вільної текстової відповіді на поставлене питання.

– Puzzle – завдання на встановлення порядку елементів, тверджень, алгоритмів та подібного, що потребує впорядкування.

Друга частина містить завдання, що можуть стосуватися опитування учасників. Вона містить ряд типових елементів:

– Poll – загальне голосування за певний із варіантів відповіді, після чого буде отримане співвідношення обраних варіантів між учасниками.

– Word Cloud – гравці вводять свої відповіді у вигляді тексту в довільній формі до 20 символів. Їх відповіді будуть представлені у вигляді хмари слів на великому екрані.

– Slide – слайд із додатковою інформацією, що не розцінюється як питання або що.

Також при використанні даного сервісу можлива робота як кожного учня окремо, так і командна робота. Ще однією функцією є планування запуску певного набору завдань у визначений час.

Отже, даний сервіс може бути використаний для актуалізації уваги, поточної перевірки і контролю знань, зацікавлення слухачів, створення ситуації успіху.

Список використаних джерел

1. Starter guide to distance learning with Kahoot! [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://kahoot.com/files/2020/03/Distance-learning-guide-schools-March-2020.pdf>.
2. Жалдак М.І. Математика з комп'ютером. Посібник для вчителів. – 2-ге вид./ М.І. Жалдак, Ю.В. Горошко, Є.Ф. Вінниченко. – К.: НПУ імені М. П. Драгоманова, – 2009. – С. 313.

*Гютюнник А.О., студентка психолого-педагогічного факультету,
Криворізький державний педагогічний
університет,
м. Кривий Ріг, Україна*

ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО- ЛІТЕРАТУРНОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ WEB-КВЕСТУ

Сучасний світ в цілому та кожна країна зокрема потребує формування всебічно і гармонійно розвиненої особистості, яка є не пасивним користувачем доступних ресурсів, а, навпаки, – активним громадянином, здатним залишити творчу спадщину. Не всі мають вроджені унікальні якості, але кожен може виховати в собі необхідні уміння та навички, доклавши до цього певні зусилля. Основою зазначеного процесу стає творче мислення, адже його наявність допомагає генерувати оригінальні ідеї та способи їх втілення в життя.

Аналіз наукової літератури засвідчив, що сутність творчого мислення як психологічного феномену досліджували Л. Виготський, О. Губенко, В. Давидов, Т. Кудрявцев та ін. Особливості розвитку творчого мислення молодших школярів вивчали Д. Богоявленська, Л. Божович, Л. Виготський, О. Леонтьєв, Н. Менчинська та ін.

Цікавим є той факт, що відносно недавно розвитку творчого мислення педагоги не приділяли важливого значення і, ефективним вважали безпомилкове відтворення заученої інформації без застосування певної мисленнєвої операції. Сьогодні це явище називається «розумовий паразитизм» і, відповідно, є прикладом невдалої побудови педагогічного процесу [2]. У сучасних умовах розвиток творчого мислення є необхідним процесом, адже даний вид